

## **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI GETARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Dewi Nur Aziza**

Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Sains, FMIPA, UNESA. Email: azizahelkareem@gmail.com

**Dr. Elok Sudibyo, M.Pd.**

Dosen Program Studi Pendidikan Sains, FMIPA, UNESA. Email: elok.sudibyo@gmail.com

**Dr. Achmad Lutfi, M.Pd.**

Dosen Program Studi Pendidikan Kimia, FMIPA, UNESA. Email: lutfisurabaya10@gmail.co.id

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan buku komik. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Pre Eksperimental Design*. Dalam model penelitian ini hanya mengambil satu kelas eksperimen saja. Penelitian menggunakan design ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil dari suatu perlakuan yang dilakukan pada subjek penelitian. Pada penelitian ini menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Dari pretes dan postes yang dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar. Nilai N-Gain siswa dengan nilai Gain rata-rata sebesar 0,7 dengan kategori tinggi. Tiap indikator soal juga terjadi peningkatan nilai Gain dengan kategori tinggi. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan adalah buku komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan ditunjukkan hasil penelitian berupa peningkatan nilai N-Gain siswa dengan kategori tinggi.

**Kata Kunci:** komik, hasil belajar.

The purpose of this study was to determine the improvement of student learning outcomes after participating in learning using comic books. The type of research used is the Pre Experimental Design research. In this research model only takes one experimental class. Research using this design is done to determine whether or not the results of a treatment carried out on the subject of the study. In this study using the design of One Group Pretest-Posttest Design. From the pretest and posttest, the learning outcomes were increased. The N-Gain value of students with a Gain value averaged 0.7 with a high category. Each indicator problem also increases the Gain value with a high category. The conclusion of the research conducted is that comic books can be used as learning media by showing the results of the study as increasing the value of N-Gain students with high categories.

**Keywords:** comics, learning outcomes.

### **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan melalui media-media tertentu ke penerima pesan. Guru sebagai sumber pesan perlu mengelola informasi supaya dapat diterima dengan baik dan jelas oleh siswanya. Pesan yang disalurkan melalui media itu adalah isi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum dari buku-buku dan sumber informasi lainnya. Guru harus mampu mengupayakan banyak hal dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, menyenangkan dan membangkitkan minat siswa untuk belajar.

Salah satu media yang mudah ditemui adalah buku pelajaran. Buku pelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menguatkan dan mendukung informasi materi yang

disampaikan oleh guru dalam pembelajaran agar berkembang, mudah diingat, dan dapat diulang-ulang agar informasi tersebut tumbuh dan berkembang sehingga mencapai kompetensi yang diinginkan. Buku pelajaran berperan penting bagi guru dan siswa sebagai kendaraan untuk mencapai kompetensi tersebut. Proses belajar mengajar yang baik menghasilkan siswa yang mampu berbuat sesuatu dengan menggunakan informasi yang telah dipelajarinya. Mampu berbuat sesuatu berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya akan membentuk kompetensi seseorang.

Buku pelajaran yang berkualitas dapat menyajikan informasi yang mudah dipahami oleh pembacanya. Penambahan tulisan atau gambar untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi buku. Isi buku dicetak jelas, berwarna agar menarik dan disukai pembaca. Pada saat membaca buku diharapkan terjadinya jalinan

komunikasi batin seakan-akan pembaca sedang berguru kepada sang pengarang. Buku yang baik memuat visi (arah), misi (pesan), konteks (kaitan), konten (isi), dan proses diri suatu informasi yang di sajikan. Penyajian yang baik akan membuat siswa bermotivasi tinggi untuk menguasai informasinya. Pada hakikatnya tidak ada satu sumber belajar yang dapat memenuhi segala macam keperluan belajar mengajar sehingga sumber belajar dapat dipandang dalam arti luas, jamak dan beraneka ragam. Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran. Bahan ajar mempunyai struktur dan urutan yang sistematis, menjelaskan tujuan instruksional yang akan di capai sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan mengantisipasi kesulitan belajar yang dihadapi.

Buku-buku pelajaran terutama buku IPA yang digunakan di sekolah-sekolah saat ini cenderung berat dan terkesan sebagai buku bacaan untuk orang dewasa. Buku-buku IPA juga seringkali tidak dilengkapi gambar, atau apabila ditampilkan gambar, terkadang gambar kurang menarik sehingga tidak mampu menarik minat siswa. Buku IPA yang cenderung berat dan terlalu verbal membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi sehingga motivasi belajarnya menurun dan mempengaruhi hasil belajar (Wahyuningsih, 2011).

Peneliti melakukan observasi di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya. Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa siswa mengeluhkan buku pelajaran yang ada sekarang. Mereka berpendapat bahwa buku pelajaran sekarang membosankan dan terkesan tidak menarik. Hal inilah yang membuat membuat mereka jadi malas membaca sehingga mereka sulit untuk menangkap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Mereka mudah melupakan materi yang telah disampaikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya.

Selain itu siswa juga jadi jarang mengerjakan pekerjaan rumah. Mereka lebih senang mengerjakan pekerjaan rumah ketika berada di sekolah atau ketika mereka dihukum untuk mengerjakan PR di luar kelas oleh guru.

Tiemensma (2009) menyatakan bahwa membaca merupakan komponen terpenting di abad 21 agar dapat bertahan di era globalisme saat ini. Keberhasilan anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah banyak ditentukan oleh kegiatan membaca. Ketika minat untuk membaca tinggi maka motivasi belajar juga tinggi, hal ini yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang juga akan meningkat. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut anak melakukan aktivitas membaca. Siswa yang masih mengalami pertumbuhan lebih banyak menyukai buku bacaan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Karakteristik buku bacaan yang menghibur dan menyenangkan antara lain: disajikan dengan gambar berwarna, bahasanya sederhana, dan ceritanya menarik. Contoh buku

bacaan yang memenuhi kriteria tersebut adalah komik. Menurut Hurlock (1956), alasan yang membuat anak senang membaca komik adalah karena komik mudah dibaca, bahkan anak dengan kemampuan baca rendah dapat memahami artinya dari gambar yang ada dalam komik.

Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana & Rivai, 2010). Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, selain itu komik juga dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis (Munadi, 2012).

Sebagai media pembelajaran komik juga berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005). Media komik juga dapat mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, sehingga konsep-konsep yang ada dalam suatu materi dapat mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal pada komik dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya (Gusparadu, 2017).

Sifat komik tersebut sesuai dengan teori pembelajaran kode ganda (Dual Coding), yaitu teori yang menyatakan bahwa informasi yang diterima seseorang diproses melalui salah satu dari dua channel yaitu verbal dan nonverbal. Menurut Najjar (1995), teori Dual Coding juga menyiratkan bahwa seseorang akan belajar lebih baik ketika media belajar yang digunakan merupakan perpaduan yang tepat dari channel verbal dan non verbal. Dengan menggunakan media belajar yang menggabungkan kedua channel tersebut maka akan berdampak pada kemudahan informasi yang terserap oleh siswa atau pembelajar.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait pembelajaran komik yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novitasari tentang pengembangan media komik sebagai media pembelajaran pada materi filum Arthropoda untuk kelas X SMA. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan media komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran (Novitasari, 2014).

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapat adalah “bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan buku komik pada materi getaran??”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan buku komik..

## METODE

Pada penelitian dengan judul penerapan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa pada materi getaran untuk siswa

SMP kelas VIII menggunakan jenis penelitian *Pre Eksperimental Design*. Dalam model penelitian ini hanya mengambil satu kelas eksperimen saja. Penelitian menggunakan design ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil dari suatu perlakuan yang dilakukan pada subjek penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Dengan bagan yang terdapat pada Gambar 1.

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Gambar 3.1. Bagan rancangan penelitian (Sukmadinata, 2013)

Keterangan:

$O_1$  = *pretest* untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa

$O_2$  = *posttest* untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa

X = perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan komik

Sasaran penelitian terdiri dari populasi dan sampel. Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas VIII SMP Kartika IV-1 Surabaya yang terdiri dari 5 kelas. Sedangkan sampel penelitian ini menggunakan 1 kelas saja, dipilih secara acak. Pemilihan kelas hanya berdasarkan kelas dimana guru IPA mengajar.

Kelas tersebut diberi tes awal (*pretest*) kemudian diberi perlakuan (pengajaran dengan media komik). Setelah itu diberi tes akhir (*Posttest*). Hasil dari kedua tes kemudian dibandingkan. Perbedaan kedua tes tersebut menunjukkan dampak dari perlakuan yang diberikan. Analisis data tersebut menggunakan kriteria Gain yang dinyatakan dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\% < S_f > - \% < S_i >}{\% < S_{max} > - \% < S_i >}$$

(Hake, 1999)

Keterangan :

g = skor gain

$S_f$  = skor akhir (*posttest*)

$S_i$  = skor awal (*pretest*)

$S_{max}$  = skor maksimal yang mungkin dicapai

Kemudian, skor gain dikonversikan kedalam kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Gain

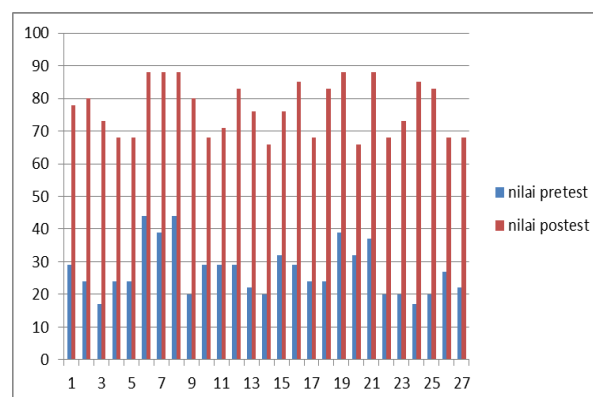
Rentang Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake, 1999)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* terlebih dahulu. Tujuan dari pemberian *pretest* ini adalah untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang materi getaran. Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan

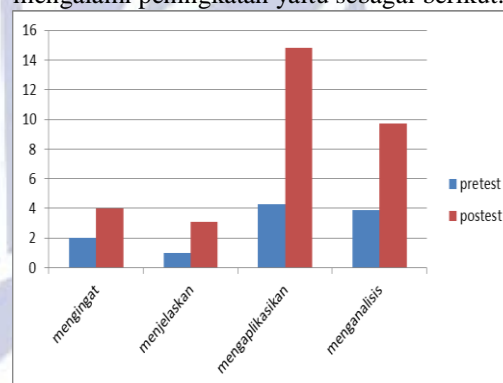
menggunakan buku komik. Uji coba dilakukan pada kelas VIII A SMP Kartika IV-1 Surabaya sebanyak 27 siswa. Rata-rata siswa mengalami peningkatan N-Gain sebanyak 0,7 dengan kategori tinggi.



Gambar 1. Grafik peningkatan nilai pretest dan posttest siswa.

Hasil belajar siswa yang dinilai yaitu hasil belajar pada aspek pengetahuan. Pada penelitian ini, penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis yaitu *pretest*, dan *posttest*. Dari hasil *pretest*, dan *posttest* akan dilihat peningkatannya, untuk mengetahui peningkatannya maka hasil tes tersebut akan dianalisis. Pada data yang telah didapatkan akan diuji menggunakan Uji Gain Score atau N-Gain. Pada uji Gain Score didapatkan hasil *posttest* dengan kategori tinggi.

Selain itu pada tiap indikator soal siswa juga mengalami peningkatan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik peningkatan setiap indikator soal

Pada gambar 2 bisa kita lihat peningkatan terjadi pada setiap indikator soal. Indikator yang mendapatkan nilai Gain tertinggi yaitu pada mengaplikasikan. Hal ini menandakan bahwa siswa sudah mampu menggunakan rumus-rumus yang ada dalam materi getaran untuk digunakan pada kejadian sehari-hari.

Pada gambar 1 dan 2 dapat dilihat siswa mengalami peningkatan pada nilai posttest nya, hal ini menandakan bahwa siswa sudah mampu menyerap materi dengan menggunakan media buku komik. Selain itu peningkatan hasil *posttest* siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media komik



menunjukkan bahwa komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya sehingga informasi yang disampaikan mudah dicerna oleh siswa (Munadi, 2012). Selain itu komik juga dapat membantu siswa menyimpan informasi suatu materi ke dalam memori jangka panjang.

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah buku komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi getaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian sebagian besar siswa mendapatkan nilai N-Gain dengan kategori tinggi dan setiap indikator soal juga mendapatkan nilai dengan kategori tinggi.

### Saran

Perlu dikembangkan buku komik untuk media pembelajaran siswa pada materi-materi yang lain. Selain untuk meningkatkan hasil belajar buku komik juga dapat meningkatkan minat baca siswa.

Pada proses pembelajaran sebaiknya menggunakan motivasi yang lebih menarik agar siswa lebih tertarik untuk memperhatikan guru di awal pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Firda, Amalia. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Getaran Untuk Siswa Smp Kelas VIII*. Surabaya: Skripsi FMIPA Universitas Negeri Surabaya
- Hake, R. R. 1999. Analyzing Change/Gain Score. (Online) (<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/>, diakses unduh tanggal 12 Februari 2018).
- Hurlock, E.B. 1956. *Child Development*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Munadi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sudjana & Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, Nana. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tiemensma, L. 2009. *Visual Literacy To Comics Or Not To Comics*, World Library And Information Congress 75th IFLA General Conference And Council, Midrand Graduate Institute.
- Wahyuningsih, A.N. 2011. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r*. Jurnal PP no.1 Volume 2.
- Waluyanto, D. Heru. 2005. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal, Nirmana.